



Kofinanziert von der
Europäischen Union



GAMING
DISORDERS

MASSGESCHNEIDERTE INTERVENTIONEN

Projekte für interessenbasierte Interventionen



Tisch von Inhalt

1. Ziele

2. Vorteile

3. Fallstudien

4. Beziehung mit lehrreichen und pädagogischen Trends

1. Ziele

Interessenbasierte Interventionsprojekte

Was ist das?

Viele Schüler beschäftigen sich heute intensiv mit Spielen und entwickeln dabei wertvolle Fähigkeiten wie strategisches Denken, Problemlösung, Kreativität und Teamgeist. Diese Fähigkeiten bleiben jedoch oft auf die Spielewelt beschränkt und werden nicht auf reale Herausforderungen angewendet. **Interessenbasierte Interventionsprojekte** zielen darauf ab, diese Lücke zu schließen, indem sie das Spielwissen der Schüler in sinnvolle, konstruktive Erfahrungen umwandeln.

Dieser Ansatz ermutigt die Teilnehmer, **ihre Leidenschaft für Gaming** als Werkzeug zum Lernen und zur Selbstverbesserung zu nutzen. Durch die Entwicklung von Projekten, die digitales Wohlbefinden, Ausgeglichenheit und verantwortungsvolles Gaming-Verhalten fördern, gewinnen die Schüler nicht nur ein tieferes Verständnis für ihr eigenes Verhalten, sondern entwickeln auch wichtige Lebenskompetenzen. Ob durch Storytelling, Spielmechaniken oder Problemlösungskonzepte – diese Projekte befähigen die Schüler, **über die Gaming-Kultur nachzudenken, positive Anwendungen zu erkunden und zum Wohlbefinden ihrer Mitschüler beizutragen** .

Durch die Teilnahme an Aktivitäten wie **der spielerischen Fortschrittsverfolgung, der Entwicklung sozial wirksamer Spiele oder der Erstellung von Erzählungen zum Thema persönliches Wachstum** lernen die Schüler, ihre Gaming-Fähigkeiten über den Bildschirm hinaus anzuwenden und ihre Interessen in **ein Instrument für Bildung, persönliche Entwicklung und gesellschaftlichen Einfluss zu verwandeln** .



1.Ziele

Ziele

Lenken Sie das Interesse an Videospiele in Projekte, die sinnvolles und reflektiertes Lernen fördern

- **interaktive Erlebnisse** zu entwickeln , die sich mit Themen des digitalen Wohlbefindens befassen.
- Helfen Sie Schülern , **spielbezogene Fähigkeiten zu erkennen und** in realen Szenarien anzuwenden.
- Geben Sie den Schülern die Möglichkeit, **verschiedene Rollen im Spieledesign zu erkunden**, um ihre Interessen mit pädagogischen oder sozialen Auswirkungen zu verbinden.

Fördern Sie Fähigkeiten wie Kreativität, Teamfähigkeit, Empathie und kritisches Denken

- Führen Sie die Schüler durch **kollaborative Herausforderungen** , bei denen sie als Team zusammenarbeiten müssen, um ihre Projektideen zu entwickeln und zu verfeinern.
- Fördern Sie den **Einsatz von Geschichtenerzählen und Rollenspielen**, um Empathie aufzubauen, indem Sie spielbezogene Probleme aus verschiedenen Perspektiven betrachten.
- Fördern Sie **kritische Diskussionen** über Spielgewohnheiten und Ethik und helfen Sie den Schülern, über ihre Erfahrungen nachzudenken und fundierte Entscheidungen zu treffen.

Sensibilisierung für die Auswirkungen von Gaming auf das digitale Wohlbefinden, einschließlich der körperlichen, emotionalen und sozialen Gesundheit

- Unterstützen Sie die Schüler dabei, **sowohl die positiven als auch die negativen Auswirkungen** des Spielens auf ihr tägliches Leben zu erkennen.
- Ermutigen Sie die Schüler, **Lösungen zu entwickeln** , die **gesündere Spielgewohnheiten** fördern .
- Bieten Sie einen strukturierten Raum, um **die Gaming-Kultur und ihre sozialen Auswirkungen zu diskutieren** .

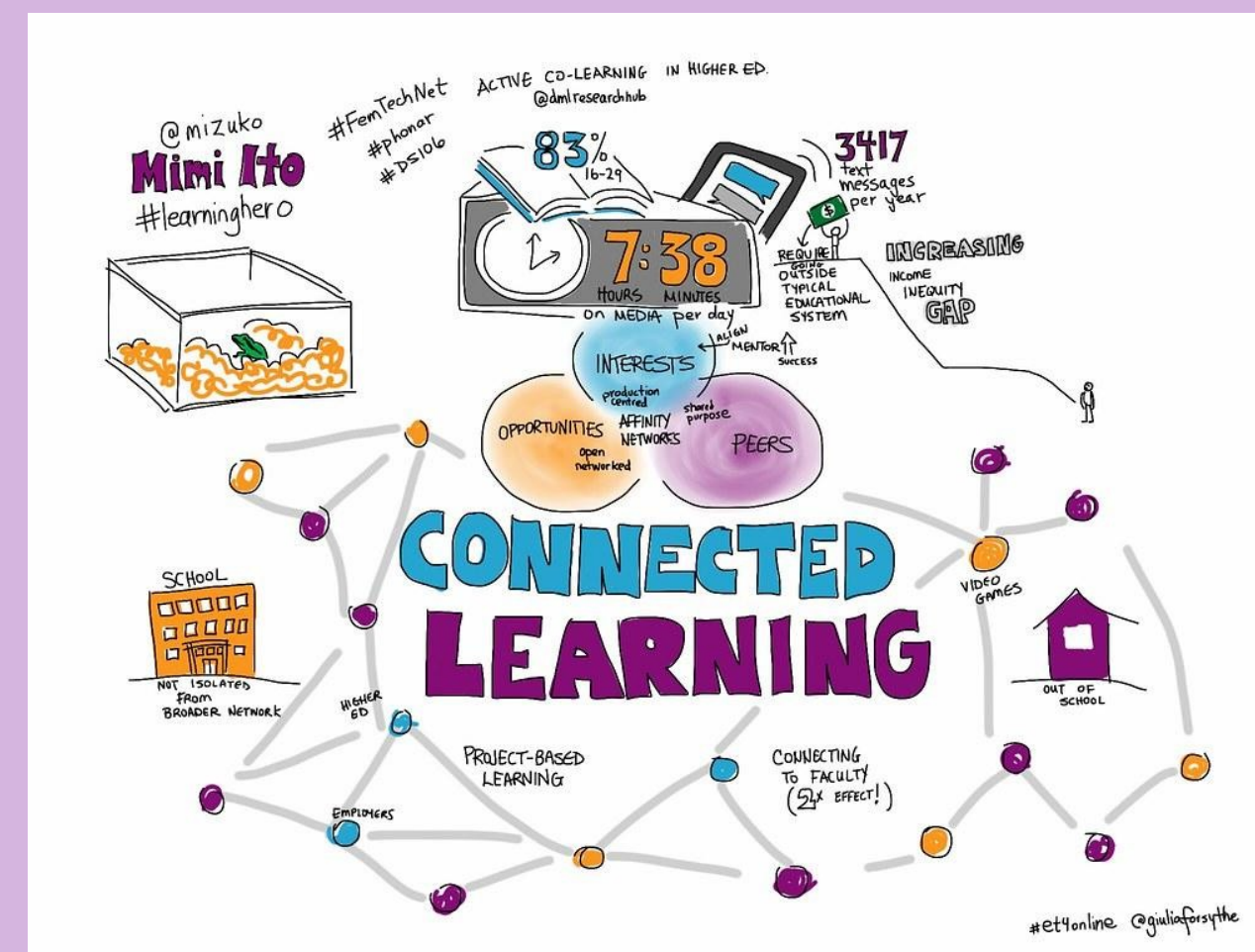
2. Vorteile

2. Vorteile

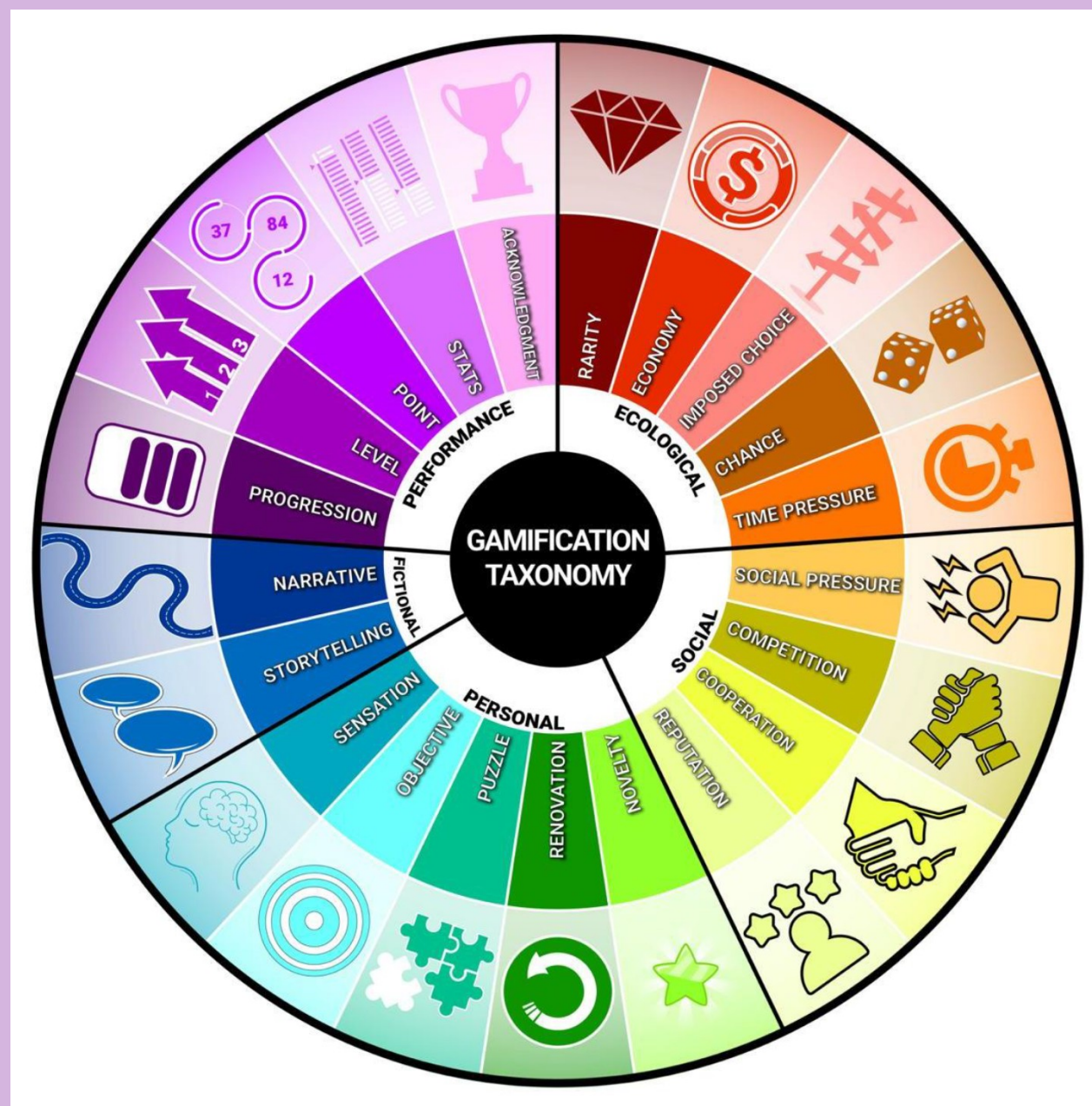
Ansprechen der Interessen der

Studierenden/ Schüler

Interessenbasierte Projekte nutzen die natürliche Motivation der Schüler für Videospiele und machen sie zu einem Lernmittel statt einer Ablenkung. Durch die Beschäftigung mit Themen, die sie begeistern, werden die Teilnehmer aktiver eingebunden, was ihre Kreativität und ihr Engagement im Lernprozess steigert.



2. Vorteile



Entwicklung überfachlicher Kompetenzen

Durch Spiel- Design oder soziale spielerische Elemente entwickeln Schüler wichtige Fähigkeiten wie Kreativität, kritisches Denken, Problemlösung und Teamarbeit. Diese Fähigkeiten sind nicht nur in der Ausbildung nützlich, sondern finden auch Anwendung im Berufs- und Privatleben.

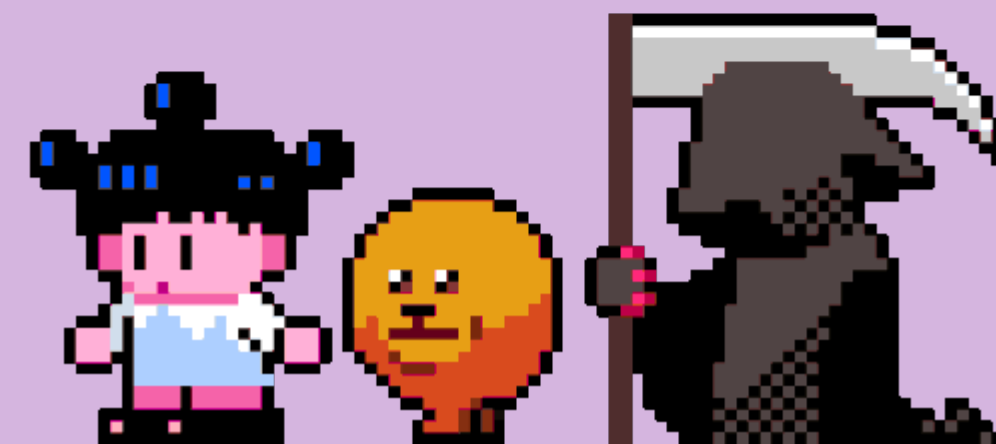
2. Vorteile

Überlegungen zu den Auswirkungen von Spielen

Diese Methode ermöglicht es den Teilnehmenden, kritisch zu analysieren, wie sich Videospiele auf ihr digitales Wohlbefinden, einschließlich ihrer körperlichen, emotionalen und sozialen Gesundheit auswirken. Anstatt Gaming als Problem zu betrachten, werden sie angeleitet, dessen Nutzen und Risiken zu erkennen und so eine ausgewogene und gesunde Nutzung zu fördern.

GAME OVER

INSERT COIN
TO CONTINUE



2. Vorteile



Anwendung des Wissens im praktischen

Kontext

Durch die Erstellung spielbasierter Projekte erfahren Schüler, wie sich ihre Fähigkeiten positiv auf ihr Umfeld auswirken können. Von der Gestaltung von Erzählungen bis hin zur Gamifizierung realer Probleme fördern diese Projekte sinnvolles, praxisnahes Lernen.

3. Fallstudien

3. Fallstudien

Videospieltherapie[®] bei sozialer Isolation

Eine aktuelle Fallstudie in Italien erkundet die Verwendung von Videospieltherapie[®] zur Unterstützung junger Menschen, die soziale Isolation erleben und Beziehungsprobleme haben. Dieser therapeutische Ansatz nutzt kommerzielle Videospiele, um den eigenen Denkprozess zu verbessern, Emotionen besser zu regulieren und die Selbstwirksamkeit zu stärken. Die Teilnehmer demonstrieren bedeutsame Verbesserungen ihre Emotionen auszudrücken und zu steuern sowie bei der kognitiven Selbstregulierung, was das Potenzial der Integration von Spielen im therapeutischem Kontext unterstreicht.

3. Fallstudien

Gamification in der psychiatrischen Versorgung

Forscher haben ein Design-Rahmenwerk zur Unterstützung der Entwicklung spielerischer Interventionen im Bereich der psychischen Gesundheit vorgeschlagen. Das Rahmenwerk zielt darauf ab, die Nutzerinteraktion zu steigern und therapeutische Elemente mit Spielelementen in Einklang zu bringen. Dieser Ansatz wurde in verschiedenen Kontexten der psychischen Gesundheit angewendet, um die Wirksamkeit von Interventionen durch verstärktes Engagement zu steigern.

3. Fallstudien

Spielbasierte digitale Interventionen für Jugendliche

Eine Studie untersuchte die Wirksamkeit spielbasierter digitaler Interventionen zur Förderung positiven Verhaltens bei Jugendlichen. Die Interventionen umfassten Handyspiele und spielerische Anwendungen, die darauf ausgelegt waren, gesunde Gewohnheiten zu vermitteln und zu fördern. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass solche spielbasierten Ansätze das Lernen und die Wahrnehmung gesundheitlicher Risiken von Jugendlichen maßgeblich beeinflussen können, indem sie ihre Vertrautheit mit digitalen Spielen nutzen.

4. Bezug zu Bildungs- und pädagogischen Trends

4. Bezug zu Bildungs- und pädagogischen Trends

Gaming und Bildung: Ein Werkzeug für sinnvolles Lernen

Videospiele haben sich von einer Ablenkung zu einem wirkungsvollen Lerninstrument entwickelt. Trends wie spielbasiertes Lernen und Gamification haben gezeigt, dass Spiele die Motivation, das Behalten von Informationen und die Entwicklung wichtiger Fähigkeiten verbessern können. Interessenbasierte Interventionsprojekte nutzen diesen Trend und lenken das Interesse der Schüler an Videospielen in sinnvolle Lernerlebnisse.

4. Bezug zu Bildungs- und pädagogischen Trends

Personalisierung des Lernens und aktive Methoden

Aktuelle pädagogische Ansätze legen den Schwerpunkt auf die Personalisierung des Lernens und die Anpassung von Inhalten und Methoden an die Interessen und Bedürfnisse der Schüler. Interessenbasierte Interventionsprojekte folgen diesem Trend und ermöglichen den Teilnehmenden, sich mit Videospieldthemen auseinanderzusetzen und gleichzeitig Fähigkeiten wie Kreativität, Problemlösung und kritisches Denken zu entwickeln. Darüber hinaus sorgt der Einsatz aktiver Methoden wie projektbasiertem Lernen (PBL) und Erfahrungslernen für mehr Engagement und eine stärkere Einbindung in den Lernprozess.

4. Bezug zu Bildungs- und pädagogischen Trends

Sozio-emotionale Bildung und digitales Wohlbefinden

Der Einfluss von Videospiele auf das emotionale und soziale Wohlbefinden junger Menschen ist ein zentrales Thema moderner Pädagogik. Sozial-emotionale Bildung hat im Unterricht einen hohen Stellenwert erlangt, und interessenbasierte Interventionsprojekte befassen sich mit zentralen Themen wie Bildschirmzeitmanagement, emotionaler Regulierung und dem Aufbau gesunder Beziehungen in digitalen Umgebungen. Durch die Integration von Aktivitäten wie dem spielerischen Fortschrittstagebuch oder der Heldenreise fördern diese Projekte die Reflexion und die Entwicklung von Strategien für eine positive digitale Bilanz.

4. Bezug zu Bildungs- und pädagogischen Trends

Entwicklung von Kompetenzen des 21. Jahrhunderts

Zu den Schlüsselkompetenzen des 21. Jahrhunderts zählen kritisches Denken, Kommunikation, Zusammenarbeit und Kreativität. Diese Fähigkeiten sind in einer digitalisierten und globalisierten Welt unverzichtbar. Durch die Entwicklung von Narrativen, die Gamifizierung und die Gestaltung interaktiver Erlebnisse helfen interessenbasierte Interventionsprojekte Studierenden, Fähigkeiten zu entwickeln, die nicht nur im akademischen Umfeld, sondern auch im Privat- und Berufsleben nützlich sind.

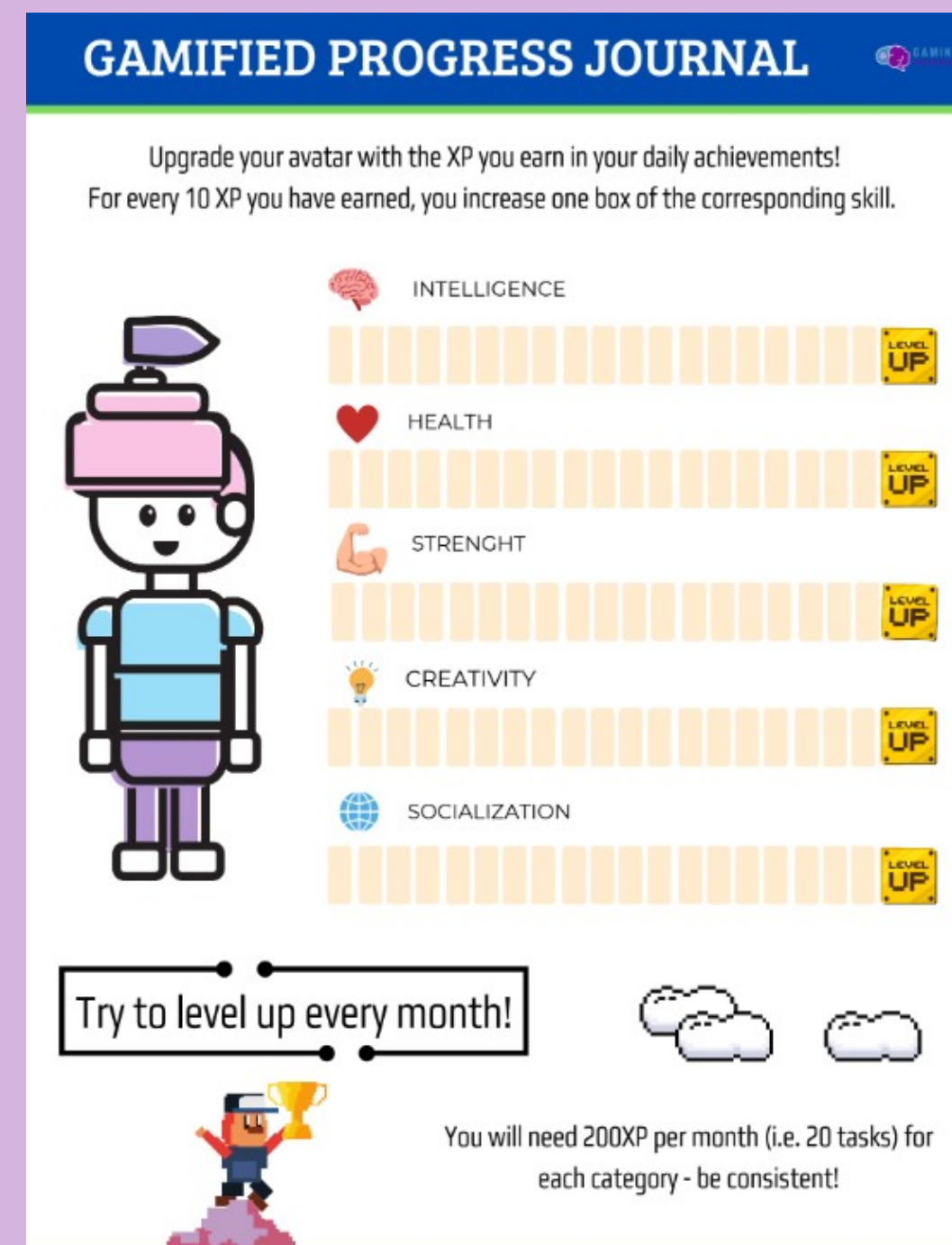
5. Weitere Ressourcen

5. Ressourcen: Spielfortschrittstagebuch

Spielfortschrittstagebuch : Was ist das?

Die Idee des Tagebuchs ist es, Benutzern zu ermutigen ihre Erfahrungen aufzuzeichnen und zu reflektieren hinsichtlich ihrer täglichen Gewohnheiten im Zusammenhang mit Spielen und anderen Lebensbereichen, Zielformulierungen und Erfahrungswerte als Motivatoren zu nutzen. Es zielt darauf ab, durch Spiel- Elemente die Selbstregulierung zu fördern und eine Ausgeglichenheit bei alltäglichen Aktivitäten zu erlangen.

Link: https://www.canva.com/design/DAGcEY3pNyA/EViYw7fZlibDtoV7I1FvCA/view?utm_content=DAGcEY3pNyA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h0457fef081



GAMIFIED PROGRESS JOURNAL

Upgrade your avatar with the XP you earn in your daily achievements!
For every 10 XP you have earned, you increase one box of the corresponding skill.

- INTELLIGENCE** (Brain icon)
- HEALTH** (Heart icon)
- STRENGTH** (Muscle icon)
- CREATIVITY** (Lightbulb icon)
- SOCIALIZATION** (Globe icon)

Try to level up every month!

You will need 200XP per month (i.e. 20 tasks) for each category - be consistent!

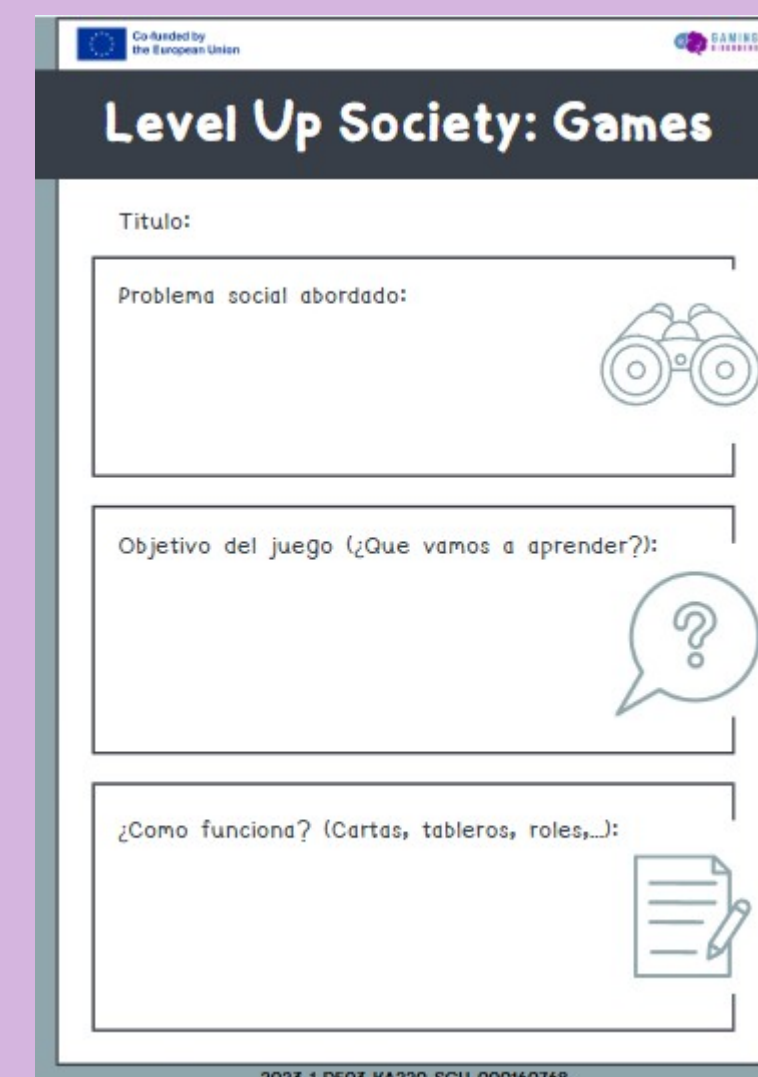
5. Ressourcen: Spielifizierung im sozialen Kontext

Spielifizierung: Was ist das ?

In dieser Aktivität, untersuchen wir, wie die Grundsätze von Spielifizierung helfen und verwendet werden können, um soziales Wohlbefinden in kreativer und innovativer Weise zu stärken . Durch Die Schaffung von Spielprototypen, sollen Teilnehmende Fähigkeiten entwickeln wie kritisches Denken, Methoden der Zusammenarbeit und Problemlösungsstrategien während wir die Probleme, die unsere Gesellschaft betreffen analysieren und das Bewusstsein dafür schaffen.

Der Aktivität ist in mehrere Phasen unterteilt, die jeweils darauf abzielen, die Teilnehmenden von einem ersten Verständnis der Spielifizierung bis hin zur Erstellung von Prototypen zu führen, die gesellschaftliche Aspekte behandeln. Diese Anweisungen bieten einen detaillierten Rahmen, um die Umsetzung zu erleichtern und Engagement sowie Lernen zu fördern.

Link: https://www.canva.com/design/DAGcMcff4mM/boJFI49loJFt7tQTo2ffPw/view?utm_content=DAGcMcff4mM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=hc8553b909f

A worksheet titled 'Level Up Society: Games' with a dark header. It contains three main sections for notes, each with a corresponding icon: 1. 'Titulo:' with a large empty box and a binoculars icon. 2. 'Objetivo del juego (¿Que vamos a aprender?):' with a large empty box and a speech bubble containing a question mark icon. 3. '¿Como funciona? (Cartas, tableros, roles,...):' with a large empty box and a document icon with a pencil. The footer contains the text '2023-1-DE03-KA220-SCH-000160768'.

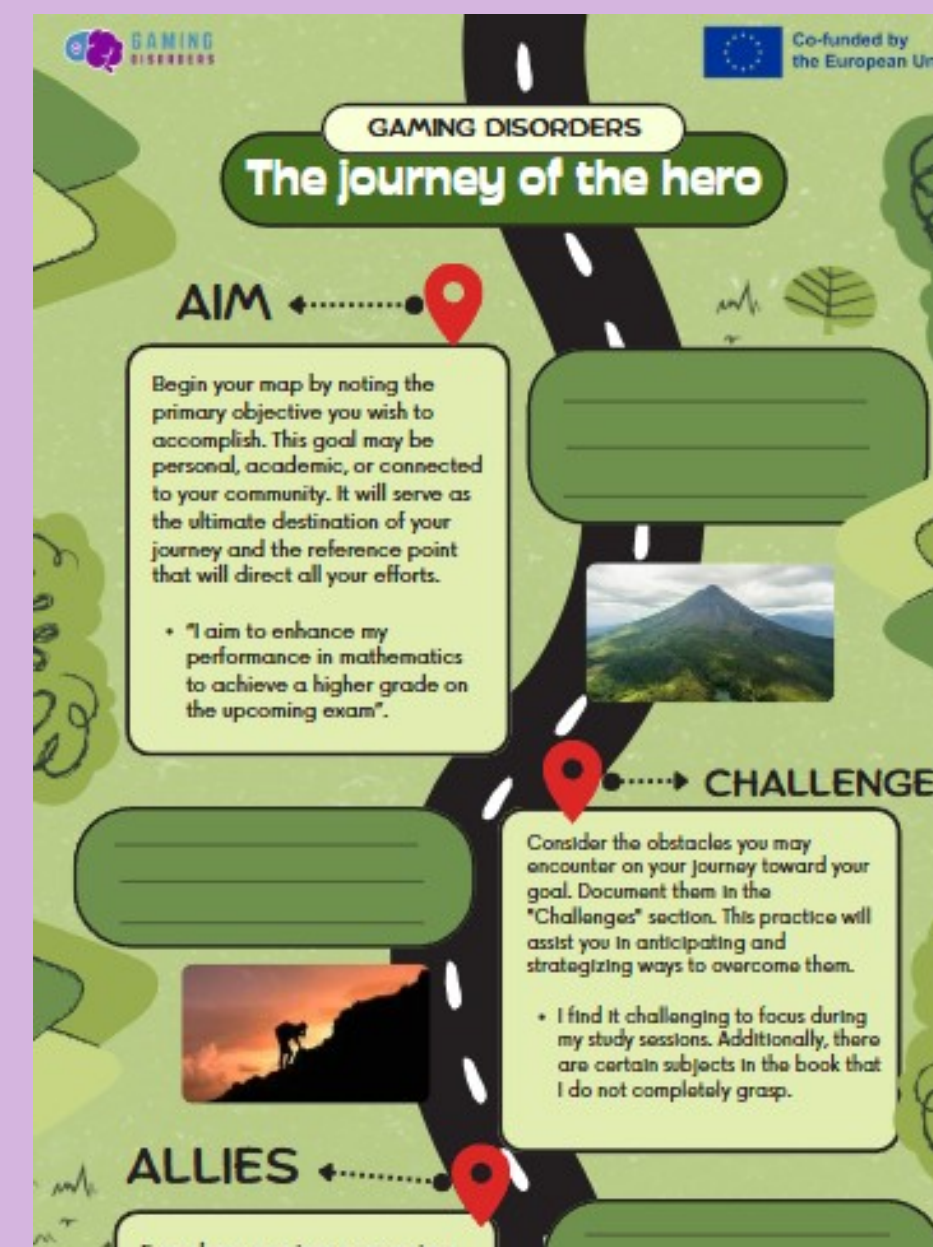
5. Ressourcen: Reise des Helden

"Heldenreise": Was ist das ?

Wir sind alle Helden in unseren eigenen Erzählungen, stellen uns Hindernissen und bemühen uns, Ziele zu erreichen, die persönliche Entwicklung und Erfolg fördern.

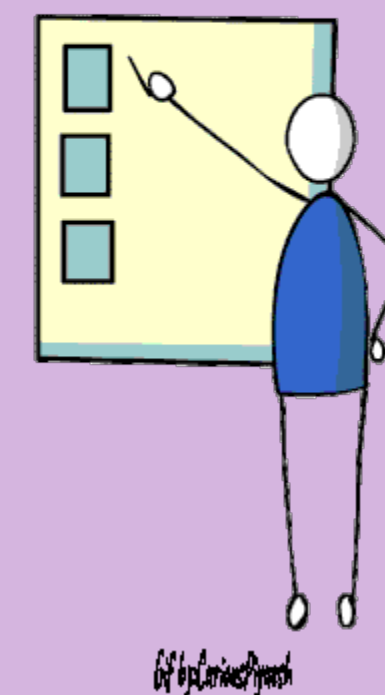
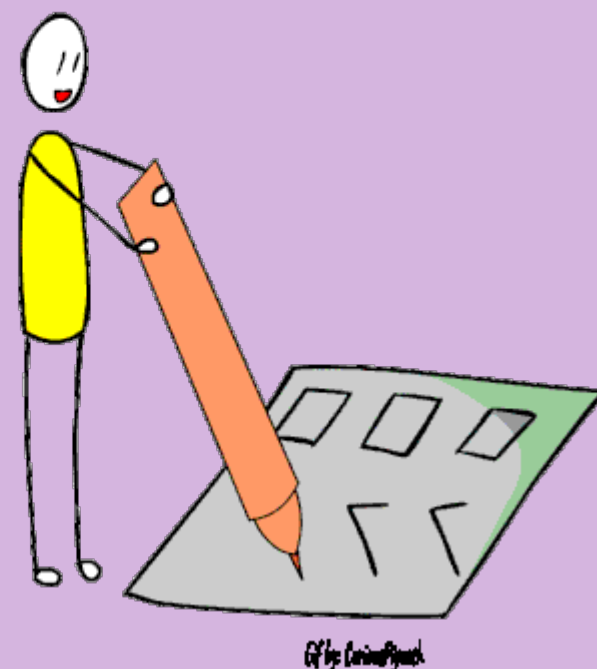
Die „Hero Map“ dient als Hilfsmittel, um Ihnen dabei zu helfen, diesen Weg zu visualisieren und ihn zu beschreiten, vom Moment Ihrer Entscheidung bis hin zum Erreichen Ihres endgültigen Ziels. Inspiriert von der traditionellen Idee der Heldenreise, macht dieses Tool das Setzen von Zielen zu einem Spiel, wodurch es ansprechender, fantasievoller und effektiver wird.

Auf dieser Reise werden Sie erkennen, welchen Herausforderungen Sie gegenüberstehen, welche Verbündeten Sie unterstützen werden, welche Ressourcen Sie benötigen und welche Erfolge Ihren Fortschritt kennzeichnen.



Link: https://www.canva.com/design/DAGcWb26Qe4/KPcWifseVUD3GIZfcA2vaw/view?utm_content=DAGcWb26Qe4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_id=hab51838b07

5. Ressourcen: Bewertung



https://docs.google.com/forms/d/1V-w74hh354k3FkKqDyg1K_fVWlh1IqID_mUctxZJiJE/preview



Danke



Finanziert durch die Europäische Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des/der Autors/Autorinnen und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.





Willkommen in deinem spielerischen Fortschrittstagebuch! Hier kannst du deine Aktivitäten festhalten, deinen Avatar verbessern und neue Fähigkeiten freischalten. Folge einfach der Schritt-für-Schritt-Anleitung, um loszulegen:

Dein Avatar startet mit Grundwerten in den Kategorien Intelligenz, Stärke, Gesundheit, Sozialverhalten und Kreativität.

Wähle täglich 2 bis 5 Aktivitäten aus, um die Kategorien deines Avatars zu verbessern. Du kannst welche aus der Liste auswählen oder neue erstellen.

Trage deine Aktivitäten in der jeweiligen Kategorie ein, notiere, ob du sie abgeschlossen hast und wie viele Erfahrungspunkte (EP) du erhalten hast. Du kannst auch kurz beschreiben, wie du dich dabei gefühlt hast.

Verbessere deinen Avatar mit den gesammelten Erfahrungspunkten.

Am Ende der Woche kannst du deine Erfolge reflektieren: In welcher Kategorie hast du dich am meisten verbessert?

Was war die größte Herausforderung? Was möchtest du nächste Woche erreichen?

Sie wissen nicht, wie Sie Ihre Fähigkeiten verbessern können? Hier sind einige Ideen:



INTELLIGENZ

- 20 Minuten lesen.
- Einen Online-Kurs absolvieren.
- Sudokus oder Rätsel lösen.
- Tagebuch schreiben.
- Etwas Neues lernen.



STÄRKE

- Körperliche Betätigung.
- Treiben Sie Sport.
- Machen Sie einen 30-minütigen Spaziergang.
- Führen Sie Dehnübungen durch.
- Tanzen Sie.



GESUNDHEIT

- Übe Meditation. Schlafe 7-8 Stunden pro Nacht. Iss gesund (z. B. mit viel Obst und Gemüse). Vermeide Bildschirme für 2 Stunden.



SOZIALISATION

- Zeit mit Freunden oder Familie verbringen.
- An Gruppenaktivitäten teilnehmen.
- Jemandem bei einer Aufgabe helfen.
- Jemandem ein aufrichtiges Kompliment machen.
- Jemandem eine Dankesnachricht schreiben.



KREATIVITÄT

- Zeichnen oder Malen.
- Eine Geschichte, ein Gedicht oder ein Lied schreiben.
- Ein Musikinstrument spielen.
- Ein neues Gericht kochen.
- Ein Zimmer zu Hause neu dekorieren.

DATUM: _____

STUNDENLANGE SPIELE: _____

TÄGLICHE ERFOLGE (10 EP)

ZUSÄTZLICHE AKTIVITÄTEN

Five horizontal rounded rectangular boxes with dotted lines, each preceded by an icon: a brain, a heart, a flexing arm, a lightbulb, and a globe.

Five horizontal rounded rectangular boxes with purple outlines and purple shaded top-left corners, stacked vertically.

STIMMUNG VOR DEN AKTIVITÄTEN

STIMMUNG NACH DEN AKTIVITÄTEN

A large empty rectangular box for writing mood before activities.

A large empty rectangular box for writing mood after activities.

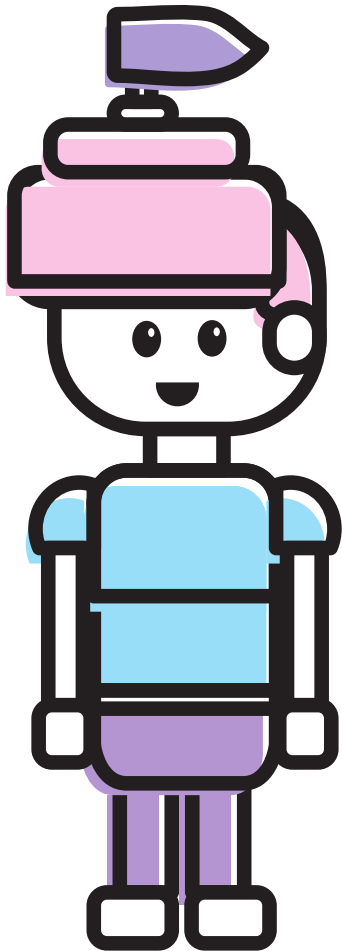
HEUTE FÜHLTE ICH MICH...

HEUTE VERDIENTE XP

A row of five smiley faces (sad, neutral, happy) and a row of five battery icons (empty, 25%, 50%, 75%, 100%) below them.

Three blue shield-shaped icons representing XP levels: 10 XP, 30 XP, and 50 XP.

Verbessere deinen Avatar mit den EP, die du durch tägliche Erfolge verdienst!
Für je 10 verdiente EP erhältst du einen Bonuspunkt in der entsprechenden Fertigkeit.



INTELLIGENZ



GESUNDHEIT



STÄRKE



KREATIVITÄT



SOZIALISATION



Versuche, jeden Monat ein höheres Level zu erreichen!

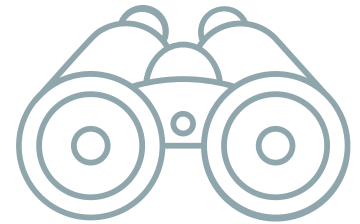


Sie benötigen 200 XP pro Monat (d. h. 20 Aufgaben)
pro Kategorie – bleiben Sie konsequent!

Level Up Society: Spiele

Titel:

Angesprochenes soziales Problem:



Ziel des Spiels (Was werden wir lernen?):

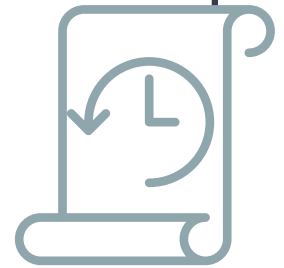


Wie funktioniert es? (Karten, Spielbretter, Rollen,...):

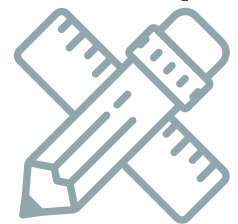


Level Up Society: Spiele

Handlung (Worum geht es in dem Spiel?)



Visuelle Elemente (Skizze):



SPIELSTÖRUNGEN

Die Reise des Helden

EINFÜHRUNG

Wir alle sind die Hauptfiguren unserer eigenen Geschichten, stellen uns Hindernissen und streben nach Zielen, die unsere persönliche Entwicklung und unseren Erfolg fördern.

Die „Heldenkarte“ hilft Ihnen dabei, diesen Weg zu visualisieren – vom Moment Ihrer Entscheidung, ihn zu beschreiten, bis zum Erreichen Ihres ultimativen Ziels. Inspiriert von der traditionellen Heldenreise, macht dieses Tool die Zielsetzung spielerisch, ansprechender, fantasievoller und effektiver.

Auf dieser Reise erkennen Sie die Herausforderungen, denen Sie begegnen werden, die Verbündeten, die Sie unterstützen, die benötigten Ressourcen und die Erfolge, die Ihren Fortschritt markieren.

Machen Sie sich bereit, Ihr episches Abenteuer zu planen!

TIPPS

Einstieg: Geben Sie den Teilnehmern vor Beginn der Übung einen kurzen Überblick über die „Heldenreise“ und deren Bezug zu ihren alltäglichen Erfahrungen.

Kreativität fördern: Ermutigen Sie die Teilnehmer, ihre Karten mit Illustrationen, Farben und Symbolen individuell zu gestalten.

Gruppenreflexion: Veranstalten Sie nach Fertigstellung der Karten eine gemeinsame Runde, in der die Teilnehmer ihre Ziele und Strategien besprechen. Dies kann andere motivieren und das Gemeinschaftsgefühl stärken.

Nachbereitung: Es empfiehlt sich, regelmäßige Treffen zu vereinbaren, bei denen die Teilnehmer ihre Karten überarbeiten und ihre Fortschritte bewerten können.

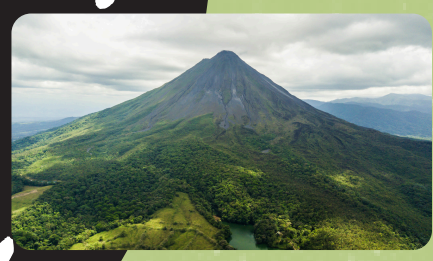
SPIELSTÖRUNGEN

Die Reise des Helden

ZIELE

Beginnen Sie Ihre Planung, indem Sie Ihr Hauptziel festhalten. Dieses Ziel kann persönlicher, akademischer oder gemeinschaftlicher Natur sein. Es dient als Endpunkt Ihrer Reise und als Orientierungspunkt für all Ihre Bemühungen.

„Ich möchte meine Leistungen in Mathematik verbessern, um eine bessere Note in der bevorstehenden Prüfung zu erzielen.“



HERAUSFORDERUNGEN

Überlegen Sie, welche Hindernisse Ihnen auf dem Weg zu Ihrem Ziel begegnen könnten. Dokumentieren Sie diese im Abschnitt „Herausforderungen“. Dies hilft Ihnen, diese Hindernisse frühzeitig zu erkennen und Strategien zu entwickeln, um sie zu überwinden.

Es fällt mir schwer, mich während meiner Lernsitzen zu konzentrieren. Außerdem gibt es bestimmte Themen im Buch, die ich nicht vollständig verstehe.



VERBÜNDETEN

Jeder Held benötigt auf seiner Reise Gefährten und Ressourcen. Überlegen Sie, welche Personen Ihnen helfen oder welche Materialien Sie nutzen können. Halten Sie diese im dafür vorgesehenen Bereich fest.

„Mein Dozent kann mir die Themen erklären, die mir schwerfallen“ oder „Ich kann Online-Ressourcen zur Unterstützung nutzen.“



MEILENSTEINE

Teilen Sie Ihr Ziel in kleinere Schritte oder Meilensteine auf, um Ihre Motivation aufrechtzuerhalten und Ihren Fortschritt verfolgen zu können. Tragen Sie diese im Abschnitt „Meilensteine“ ein.

„Täglich 20 Minuten lernen.“ „Wöchentlich ein Kapitel des Buches verstehen.“

META

Stellen Sie sich vor, wie Ihr Leben oder Ihre Umgebung aussehen wird, sobald Sie Ihr Ziel erreicht haben. Diese Übung wird Ihnen helfen, sich auf die Vorteile Ihrer harten Arbeit zu konzentrieren.

„Ich werde eine bessere Note erzielen und mehr Selbstvertrauen in diesem Fach gewinnen.“



2023-1-DE03-KA220-SCH-000160768



Kofinanziert von der
Europäischen Union

Aktivität

Level Up Society: Spiele entwickeln, um die Welt zu verändern



Die

Gefördert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autoren und spiegeln nicht notwendigerweise die der Europäischen Union oder der Exekutivagentur für Bildung und Kultur der Europäischen Union (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA übernehmen dafür die Verantwortung.

EINFÜHRUNG

In dieser Aktivität untersuchen wir, wie die Prinzipien der Gamifizierung genutzt werden können, um soziale Probleme auf kreative und innovative Weise anzugehen. Durch die Entwicklung von Spielprototypen erwerben die Teilnehmenden Kompetenzen wie kritisches Denken, Teamfähigkeit und Problemlösungskompetenz und analysieren gleichzeitig Probleme, die unsere Gemeinschaften betreffen, und sensibilisieren die Teilnehmenden für diese Themen.

Die Aktivität ist in mehrere Phasen unterteilt, die die Teilnehmenden jeweils von einem ersten Verständnis des Gamification-Konzepts bis zur Entwicklung von Prototypen führen, die gesellschaftliche Probleme angehen. Diese Anleitung bietet einen detaillierten Rahmen, um die Umsetzung zu erleichtern und die Beteiligung und den Lernerfolg zu maximieren.

ZIELE

1. Das Verständnis sozialer Probleme aus einer innovativen Perspektive fördern;
2. Teamfähigkeit, Kreativität und Empathie entwickeln;
3. Entwickeln Sie praktische Werkzeuge, die in Bildungs- oder Sensibilisierungsumgebungen eingesetzt werden können.

VORTEILE

1. Fördert kritisches Denken über soziale Probleme;





Kofinanziert von der Europäischen Union



2. Inspiriert die Teilnehmer dazu, in ihren Gemeinschaften zu Akteuren des Wandels zu werden;

3. Bietet praktische Erfahrungen mit spielerischem Design.

ANWEISUNGEN

1. Vorbereitung

	Dauer	2-3 Stunden
Vorbereitende Maßnahmen	Materialien	Arbeitsblätter (Designvorlage), Stifte, Marker, große Papierbögen, optionaler Zugriff auf digitale Tools wie Canva oder Trello.
	Raum	Raum mit Tischen für Gruppenarbeiten und Platz für Abschlusspräsentationen.

Vor dem Workshop ist es wichtig, ausreichend Zeit für die Vorbereitung der Materialien und des Raumes einzuplanen. Benötigt werden gedruckte oder digitale Vorlagen mit Handlungsentwürfen, Beispielen für Spielmechaniken und Platz für die Ideenentwicklung der Teilnehmenden. Zusätzlich empfiehlt es sich, kreatives Material wie Stifte, Haftnotizen, Papier und optional digitale Tools wie Canva oder Miro bereitzuhalten. Ein großer und komfortabler Raum fördert die Teamarbeit.

Der Moderator sollte Beispiele für Spiele wie „Papers, Please“ oder „This War of Mine“ vorstellen, die sich mit gesellschaftlichen Themen auseinandersetzen, um sie als Inspiration für die Einführung zu nutzen. Er oder sie kann außerdem eine kurze Präsentation über die Auswirkungen von Gamifizierung auf Bildung und gesellschaftliches Bewusstsein vorbereiten,



Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.



die wesentlich zur Motivation der Teilnehmenden beiträgt. Bei größeren Gruppen ist es sinnvoll, Rollen wie Gruppenleitung, Zeitmanagement und Präsentationsleitung zu vergeben.

2. Einführung in das Thema

Vorstellung des Konzepts der Gamifizierung Der Workshop beginnt mit einer kurzen theoretischen Einführung in Gamifizierung als Bildungs- und Sensibilisierungsinstrument. Der Moderator erläutert, wie Spiele komplexe soziale Probleme wirksam behandeln und Empathie sowie kritisches Denken fördern können. Um die Teilnehmenden zu inspirieren, werden Beispiele bestehender Spiele vorgestellt, die diese Ziele erreichen. So thematisiert beispielsweise „Papers, Please“ ethische Dilemmata im Grenzmanagement, während „This War of Mine“ die Spieler in die Rolle von Zivilisten während eines Krieges versetzt.

Kurze Gruppendiskussion: Welche sozialen Probleme halten Sie für am dringlichsten? Im Anschluss an diese Einführung wird ein Diskussionsraum eröffnet, in dem die Teilnehmer die sozialen Probleme schildern, die ihnen am meisten Sorgen bereiten, und die Emotionen oder Erkenntnisse, die sie sich von einem Spiel erhoffen.

3. Teambildung und Themenauswahl

Die Teilnehmenden werden in Teams von 3-5 Personen aufgeteilt, die nach gemeinsamen Interessen oder Affinitäten zusammengestellt werden. Jedes Team wählt ein soziales Problem aus, das es angehen möchte, und verwendet dafür eine Liste mit Beispielen wie Klimawandel, Geschlechterdiskriminierung oder psychische Gesundheit bei Jugendlichen.

Innerhalb jedes Teams können spezifische Rollen vergeben werden: kreativer Leiter, Designer, Zeitmanager und Präsentator. Dies gewährleistet eine ausgewogene Aufgabenverteilung und erleichtert die Entwicklung des Prototyps. Sollte ein Team Schwierigkeiten bei der Themenwahl haben, kann der Moderator mit konkreten Beispielen oder Leitfragen helfen.

4. Entwurfsphase

In dieser Phase entwickelt jedes Team seinen Spielprototyp. Der Prozess ist in vier Hauptschritte unterteilt: Definition des Konzepts, Entwicklung der Erzählung, Gestaltung der Spielmechanik und Erstellung einer ersten Skizze.

Zunächst definieren die Teams das Hauptziel des Spiels und beantworten Fragen wie: Was sollen die Spieler lernen oder erleben? Anschließend entwickeln sie eine grundlegende Erzählung, die die Spieler mit dem gewählten gesellschaftlichen Thema verbindet und Charaktere, Schauplätze und Hauptkonflikte definiert.

Als Nächstes entwerfen sie die Spielmechanik und legen fest, wie die Spieler mit der Geschichte interagieren. Beispielsweise könnten sie Karten verwenden, um ethische Entscheidungen darzustellen, Fähigkeitspunkte, um Fortschritte zu belohnen, oder ein Spielbrett mit spezifischen Herausforderungen. Abschließend erstellen sie eine erste Skizze, die ihre Idee visualisiert, und nutzen kreative Materialien, um den Prototyp zu gestalten.

Die Gruppen arbeiten anhand der bereitgestellten Vorlage an ihrem Prototyp. Diese beinhaltet:

- Titel des Spiels.
- Das soziale Problem wurde angesprochen.
- Ziel des Spiels: Was sollen die Spieler lernen oder fühlen?

- Spielmechanik: Wie das Spiel funktioniert (Karten, Spielbretter, Rollen, Herausforderungen usw.).
- Erzählung: Eine Geschichte, die die Spieler mit dem Problem verbindet.
- Visuelle Elemente: Kurze Skizze des Entwurfs (optional).

5. Präsentation der Prototypen

Jedes Team hat die Möglichkeit, seinen Prototyp der Gruppe vorzustellen. In diesen Präsentationen erläutern sie das gewählte soziale Problem, die Handlung des Spiels, die von ihnen entworfenen Spielmechaniken und die angestrebten Ergebnisse.

Der Moderator schafft eine konstruktive Atmosphäre, in der andere Teams Fragen stellen und Verbesserungsvorschläge für die Prototypen einbringen können. Dieses Feedback hilft den Teams, ihre Ideen zu verfeinern und besser zu verstehen, wie ihr Spiel in der Praxis umgesetzt werden könnte.

6. Gruppenreflexion und Schlussfolgerung

Die Aktivität schließt mit einer gemeinsamen Reflexion über den Entstehungsprozess und die gewonnenen Erkenntnisse ab. Der Moderator leitet die Diskussion mit Fragen wie: Vor welchen Herausforderungen standen Sie bei der Entwicklung des Spiels? Wie könnte Ihr Prototyp Ihrer Meinung nach im Bildungs- oder Aufklärungsbereich eingesetzt werden?

Die Teilnehmenden werden ermutigt, ihre Ideen zur Weiterentwicklung ihrer Prototypen nach dem Workshop mitzuteilen, sei es durch deren Weiterentwicklung oder durch deren Implementierung in ihren Gemeinden. Der/Den Moderator/in schließt den Workshop mit einer Zusammenfassung der wichtigsten Punkte und hebt das Potenzial von Gamifizierung zur Lösung sozialer Probleme hervor.

Dieser strukturierte Ansatz gewährleistet, dass die Aktivität klar, organisiert und bereichernd für Moderatoren und Teilnehmer ist.



Kofinanziert von der Europäischen Union



**GAMING
DISORDERS**

Bewertungsformular
**Interessenbasierte
Interventionsprojekte**



Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.



Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben, an diesem Evaluationsfragebogen für das Gaming Disorders-Projekt teilzunehmen. Ihr Feedback ist entscheidend, um sicherzustellen, dass die von uns entwickelten Ressourcen und Aktivitäten ihre beabsichtigten Ziele effektiv erreichen.

Ziel dieser Evaluation ist es, einen umfassenden Überblick über die im Projekt verfügbaren Materialien und Aktivitäten zu erhalten. Dabei geht es nicht darum, Ihr Wissen zum Thema Computerspielsucht zu testen. Vielmehr möchten wir Ihre Einschätzung zur Nutzbarkeit und Wirksamkeit der Ressourcen verstehen. Insbesondere bitten wir um Ihre Einschätzung zu folgenden Punkten:

- Die einfache Handhabung der Materialien
- Ob ihre Struktur, Länge und Tiefe mit den Zielen der Aktivität übereinstimmen

Ihre ehrlichen Meinungen und Vorschläge helfen uns, die Materialien zu verfeinern und zu verbessern, um den Bedürfnissen unserer Zielgruppen besser gerecht zu werden. Wir schätzen Ihren Input sehr und freuen uns über Ihre Zeit!

1. Ich bin

- Lehrer
- Student
- Übergeordnetes Element

2. Aufenthaltsland

- Österreich
- Zypern
- Irland
- Deutschland
- Portugal
- Spanien

3. Schule

ABSCHNITT 1: AKTIVITÄT

1.1. Hat die Aktivität die Inhalte abgedeckt, die Sie erwartet haben?

- Ja
- NEIN

1.2. Welches weitere Material, das hier nicht behandelt wurde, hätten Sie erwartet oder gerne aufgenommen?



1.3. Bewerten Sie Ihr Verständnis der Aktivitätsstruktur.

- 1 – Schlecht
- 2
- 3
- 4
- 5 – Ausgezeichnet

1.4. War die Aktivität klar und logisch aufgebaut?

- Ja
- NEIN

1.5. Wie relevant war das Thema?

- 1 – Schlecht
- 2
- 3
- 4
- 5 – Ausgezeichnet

1.6. Wie würden Sie den Umfang des behandelten Stoffs bewerten?

- 1 – Schlecht
- 2
- 3
- 4
- 5 – Ausgezeichnet

1.7. Bewerten Sie die Qualität der präsentierten Beispiele.

- 1 – Schlecht
- 2
- 3
- 4
- 5 – Ausgezeichnet

1.8. Was sind die Stärken und Schwächen dieser Aktivität? Bitte erläutern Sie.





ABSCHNITT 2: MATERIALIEN/RESSOURCEN

2.1. Inwieweit stimmten die Ressourcen mit den Aktivitätszielen überein?

- 1 – Schlecht
- 2
- 3
- 4
- 5 – Ausgezeichnet

2.2. Wurden die vermittelten Kenntnisse, Fähigkeiten und Konzepte im Material angemessen erläutert?

- 1 – Schlecht
- 2
- 3
- 4
- 5 – Ausgezeichnet

2.3. Haben Ihnen die Beispiele/Aktivitäten/Videos/Quizzes geholfen, die Aktivität besser zu verstehen?

- Ja
- NEIN

2.4. Wie würden Sie die Benutzerfreundlichkeit des präsentierten Materials bewerten?

- 1 – Schlecht
- 2
- 3
- 4
- 5 – Ausgezeichnet

2.5. Bewerten Sie den Umfang der im Kurs verwendeten Multimediainhalte (Audio und Video).

- 1 – Schlecht
- 2
- 3



- 4
- 5 – Ausgezeichnet

2.6. Bewerten Sie den Beitrag von Multimedia (Audio und Video) zum Verständnis der Aktivität.

- 1 – Schlecht
- 2
- 3
- 4
- 5 – Ausgezeichnet

2.7. Möchten Sie Anmerkungen zur Verbesserung des Aktivitätsmaterials machen?

ABSCHNITT 3: FEEDBACK UND AUSWIRKUNGEN

3.1. Welchen Einfluss hatte diese Aktivität auf Ihre Wahrnehmung von Computerspielsucht?

3.2. Fühlen Sie sich stärker oder besser gerüstet, um spielbezogene Herausforderungen in der Schule anzugehen ?

- Ja
- NEIN

3.3. Haben Sie Vorschläge zur Verbesserung dieser Schulung in zukünftigen Sitzungen?



Kofinanziert von der Europäischen Union



ABSCHNITT 4: SCHLUSSBEMERKUNGEN

4.1. Bewerten Sie die allgemeine Ästhetik der Aktivitätsinhalte und -materialien

- 1 - Schlecht
- 2
- 3
- 4
- 5 – Ausgezeichnet

4.2. Würden Sie die Aktivität und das dazugehörige Material aufgrund dieser Erfahrung weiterempfehlen? Warum oder warum nicht?

Vielen Dank für Ihr Feedback!

